Gremlin Presents

Hero Quest; Return of the Witch Lord

The adventures in Return of the Witch Lord are played in the same ways as the adventures in Hero Quest. There is, however, one main difference. Players should note that the quests are much more difficult than the first quests, and so they should be played with a character created and built up over the first quests.

Return of the Witch Lord

Mentor's head hung low as he entered the room. There was a sadness in his voice when he spoke.

'Worthy companions, the Witch Lord is not dead. We must act fast, for his power grows with the passing of each day. It will not be long before he has recovered from his imprisonment. Once his power has fully awoken he will raise again the legions of the dead. These warriors are a fearsome foe. Only men of great courage, or those with powerful magic can stand against them. They know no fear and will fight relentlessly until they are destroyed.

Loretome has shown me that the Witch Lord has moved from Barak Tor to the fallen city of Kalos. Long ago the city was destroyed by Morcar and given to the Witch Lord to rule. Beneath the ruins the Witch Lord built for himself a great stronghold, for the light of day was too pure for his foul creatures to endure. When he was defeated, the stronghold's gates were shut and no one ventured in or out. Now he has returned.

As he sits upon the high throne of Kalos, the Witch Lord may look upon the Plains of Death and see any who approach: none can escape his gaze. The high throne is one of three thrones that wait for those who would also preside over the court of the Dead. If the Witch Lord is not stopped soon, the other thrones will be taken: one by Skulmar the Captain of the dead Host: the other by Kessandria the Witch Queen. When these two sit alongside the Witch Lord, it is said that the bones of all fallen warriors will be summoned together under the Black Banner.

Many days of travel have brought you across the Plains of Death. The journey has been hard, for the Land is barren, scorched by the relentless sun. Throughout your journey you have felt an uneasy presence. Ever since you entered the Plains, the Witch Lord has watched your progress, awaiting your arrival. Finally, you have reached the great ruins. The skeletal remains of a once resplendent city that rose from rich and fertile land now lies parched and dust-clogged.

Loading Instructions

ST/Amiga

1. Load Hero Quest as instructed.
2. Click on 'Load Other', making sure you insert your Hero Quest Expansion disk first.
3. Follow the further on-screen loading instructions.

C64/Spectrum/Amstrad Disk

1. Load Hero Quest as instructed.
2. Select 'Load Other', making sure you insert your Hero Quest Expansion disk first.
3. Follow the on-screen loading instructions.

Spectrum/Amstrad/C64 Cassette

1. Load Hero Quest as instructed.
2. Select 'Load Other'.
3. Follow the on-screen loading instructions.

All other commands are implemented in exactly the same way as the original Hero Quest computer game.

Any Problems?

If you have any problems with Hero Quest, you can telephone the Gremlin helpline on 0742 753 423 between the hours of 2.00 pm and 4.00 pm GMT on any weekday. If the software proves to be faulty, then please return it to the place where it was purchased, or to Gremlin Graphics at Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

Gremlin présente

Hero Quest : Le retour du Sorcier

Les aventures de "Return of the Witch Lord" se déroulent de la même façon que les aventures de "Hero Quest". Cependant, il y a une différence majeure.

Les joueurs doivent savoir que les nouvelles quêtes sont beaucoup plus difficiles que celles du jeu original. Pour jouer à "Return of the Witch Lord", il faut donc utiliser un personnage créé et construit lors des premières quêtes de "Hero Quest".

Return of the Witch Lord

Mentor avait la tête baissée en entrant dans la pièce. Sa voix était empreinte de tristesse.

"Fidèles compagnons, le Sorcier n'est pas mort. Nous devons agir vite, car ses pouvoirs augmentent de jour en jour. D'ici peu de temps, il sera remis de son emprisonnement. Dès qu'il aura retrouvé tous ses pouvoirs, il réveillera à nouveau les légions des morts. Ces guerriers sont redoutables. Seuls des hommes de grand courage, ou dotés de pouvoirs magiques, peuvent se mesurer à eux. Ils ne connaissent pas la peur et ils combattront impitoyablement jusqu'à ce qu'ils soient détruits.

Loretome m'a dit que le Sorcier avait quitté Barak Tor pour la cité abandonnée de Kalos. Il y a de cela bien longtemps, la cité fut détruite par Morcar et donnée au Sorcier. Sous les ruines, le Sorcier fit construire une grande forteresse, car la lumière du jour était trop pure pour ses créatures diaboliques. Lorsqu'il fut vaincu, les portes de la forteresse furent fermées et personne ne s'aventura à les franchir. Maintenant, le Sorcier est de retour.

Siégeant sur le grand trône de Kalos, lė Sorcier peut observer les Plaines de la Mort et voir quiconque ose s'approcher : personne ne peut échapper à son regard. Le grand trône est l'un des trois trônes prêts à accueillir ceux qui règneront sur la cour des Morts. Si le Sorcier n'est pas arrêté à temps, les deux autres trônes seront eux aussi occupés : l'un par Skulmar, le Capitaine de la légion des morts ; l'autre par Kessandria, la Reine des Sorciers. Lorsque tous deux siègeront aux côtés du Sorcier, on dit que les os de tous les guerriers tombés au combat seront rassemblés sous la Bannière Noire.

Après de nombreux jours de voyage, vous atteignez les Plaines de la Mort. Le voyage a été difficile, car la Terre est aride, brûlée par le soleil implacable. Tout au long de votre voyage, vous avez senti une présence désagréable. Depuis votre arrivée dans les Plaines, le Sorcier vous observe et se prépare à votre arrivée. Vous atteignez enfin les ruines imposantes. De la Cité autrefois resplendissante, au cœur d'une terre riche et fertile, il ne reste plus que des décombres squelettiques, desséchés et poussiéreux.

Instructions de Chargement

ST/Amiga

1. Chargez Hero Quest comme indiqué.
2. Cliquez sur 'Load Other', n'oubliez pas d'introduire la disquette "Hero Quest Expansion" en premier.
3. Suivez toutes les instructions de chargement qui apparaissent sur l'écran.

C64/Spectrum/Amstrad Disquette

1. Chargez Hero Quest comme indiqué.
2. Sélectionnez 'Load Other', n'oubliez pas d'introduire la disquette "Hero Quest Expansion" en premier.
3. Suivez toutes les instructions de chargement qui apparaissent sur l'écran.

Spectrum/Amstrad/C64 Cassette

1. Chargez Hero Quest comme indiqué.
2. Sélectionnez 'Load Other'.
3 Suivez les instructions de chargement qui apparaissent sur l'écran.

Toutes les autres commandes sont identiques à celles du jeu original d'Hero Quest.

Problèmes ?

Si vous avez des problèmes avec Hero Quest, vous pouvez appeler Gremlin au 0742 753 423 entre 14 h et 16 h (heure de Greenwich) du lundi au vendredi. Si le logiciel est défectueux, veuillez le retourner là où vous l'avez acheté ou à l'adresse suivante : Gremlin Graphics, Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield, S1 4 FS.

Gremlin präsentiert

Hero Quest: Rückkehr des Hexenmeisters

Die Abenteuer in "Return of the Witch Lord" werden auf dieselbe Weise gespielt, wie die in "Hero Quest". Jedoch gibt es einen wichtigen Unterschied.

Die Spieler sollten beachten, daß die "Quests" dieses Spiels weitaus schwieriger sind als die ersten der Spielserie, und sollten daher mit einem selbst erstellten Character spielen, den sie während der ersten "Quests" weiterentwickeln.

Return of the Witch Lord

Mentor ließ seinen Kopf hängen als er in das Zimmer trat. Mit trauriger Stimme sprach er:

"Ehrenwerte Gefährten, der Hexenmeister ist nicht tot. Wir müssen schnell handeln, denn seine Kräfte nehmen mit jedem Tag zu. Es wird nicht mehr lange dauern, bevor er sich von seiner Gefangenschaft erholt hat. Hat er seine Macht erst einmal vollends zurückgewonnen, wird er wieder die Armeen der Toten erwecken. Diese Krieger sind furchterregende Feinde. Nur Männer mit großem Mut oder jene, die Zaubermächte besitzen, können diese schrecklichen Toten vernichten, denn sie kennen keine Furcht und werden bis zu ihrem Untergang kämpfen.

Loretome berichtete mir, daß der Hexenmeister Barak Tor verlassen hat und in die gefallene Stadt Kalos gezogen ist. Vor langer Zeit wurde diese Stadt von Morcar zerstört und dem Hexenmeister überlassen. Unter den Ruinen hatte er damals eine gewaltige Festung für sich erbaut, denn das Tageslicht war zu rein und strahlend für seine üblen Kreaturen gewesen. Nach seinem Fall hatte man die Tore der Festung verschlossen, und niemand ist seitdem durch sie hindurchgeschritten. Nun ist er zurückgekehrt.

Während der Hexenmeister auf seinem hohen Thron von Kalos sitzt, kann er weit über die Steppen des Todes sehen und jeden Eindringling entdecken: niemand kann seinem Blick entkommen. Der hohe Thron ist einer von drei Thrönen, die auf zwei weitere Herrscher über den Hof der Toten warten. Wird dem Hexenmeister nicht bald Einhalt geboten, werden die anderen Thröne von Skulmar, dem Kapitän der Totenarmee und von Kessandria, der Hexenkönigin eingenommen. Man sagt, daß an dem Tag, an dem die zwei neben dem Hexenmeister platznehmen, die Gebeine aller gefallenen Krieger unter dem Schwarzen Banner zusammengerufen werden.

Viele Tage bist Du nun durch die Steppen des Todes gereist. Die Reise war hart gewesen, denn das Land ist kahl und durch die erbarmungslose Sonne verbrannt und ausgetrocknet. Während Deiner Reise begleitete Dich ständig das Gefühl, von einem unheimlichen Unsichtbaren verfolgt zu werden. Seit Du die Steppen betreten hast, hat der Hexenmeister jeden Deiner Schritte verfolgt und erwartet schon Deine Ankunft. Letztendlich hast Du die Ruinen erreicht. Die skelettartigen Überreste einer einst strahlenden, sich über reiches und fruchtbares Land erstreckenden Stadt, liegen nun ausgetrocknet und staubig vor Dir.

Ladeanweisungen

ST/Amiga

1. "Hero Quest" nach den entsprechenden Anweisungen laden.
2. Auf "Load Other" klicken, wobei die "Hero Quest-Erweiterungsdiskette" zuerst eingelegt werden muß.
3. Weiteren Bildschirmanweisungen folgen.

C64/Spectrum/Amstrad Diskette

1. "Hero Quest nach den Anweisungen laden.
2. "Load Other" wählen, wobei die "Hero-Quest-Erweiterungsdiskette" zuerst eingelegt werden muß.
3. Bildschirmanweisungen folgen.

Spectrum/Amstrad/C64 Kassette

1."Hero Quest" nach den Anweisungen laden.
2. "Load Other" wählen.
3. Bildschirmanweisungen folgen.

Alle anderen Befehle werden auf dieselbe Weise implementiert, wie im Original-Hero-Quest-Computerspiel.

Probleme?

Sollten Sie Schwierigkeiten mit "Hero Quest" haben, wenden Sie sich bitte an die Gremlin Helpline unter der Rufnummer 0742 753 423 Montag bis Freitag zwischen 14 Uhr und 16 Uhr WEZ. Sollte der Fehler in der Software liegen, geben Sie das defekte Produkt bitte an Ihren Händler zurück oder senden es an: Gremlin Graphics, Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield. S1 4FS.

La Gremlin presenta:

Hero Quest: Ritorno del Witch Lord.

Le avventure del Ritorno del Witch Lord vengono giocate nello stesso modo delle avventure di Hero Quest c'è, comunque, una differenza principale.

I giocatori noteranno che questi quest sono molto più difficili dei primi quest per cui essi dovrebbero giocare con personaggi creati e sviluppati sui primi quest.

RITORNO DEL WITCH LORD

Quando Mentor entrò nella stanza egli, chinò la testa. Quando incominciò a parlare nella sua voce ci fu una certa tristezza.

'Degni compagni, il Witch Lord non è morto. Dobbiamo agire in fretta perchè con il passare dei giorni il suo potere cresce. Non passerà molto tempo prima che egli si ristabilisca dalla sua prigionia. Una volta che egli recupera completamente il suo potere, egli farà risorgere le legioni della morte. Questi guerririeri sono dei terribili avversari. Solo uomini di grande coraggio o con poteri magici possono affrontarli, Essi non hanno paura di niente e combatteranno implacabilmente fino a che non verranno distrutti.

Loretome mi ha mostrato che il Witch Lord si è spostato da Barak Tor alla città abbandonata di Kalos. Molto tempo fa la città distrutta da Morcar fu data al Witch Lord. Sotto le rovine il Witch Lord si è costruito un granda fortezza poichè le sue stupide creature non possono sopportare la luce del sole troppo pura. Quando egli fu sconfitto vennero chiuse le porte della fortezza e nessuno poteva entrare od uscire. Ora egli è ritornato.

Appena si siede sull'alto trono di Kalos, il Witch Lord guarda verso la Pianura della Morte per vedere se qualcuno si avvicina: nessuno può scappare dalla sua vista. L'alto trono è uno dei tre troni che aspetta per quelli che potrebbero presiedere sulla corte della Morte. Se il Witch Lord non verrà fermato subito, gli altri troni verrano occupati, uno da Skulmar il Capitano della morte Host: l'atro da Kessandria la Regina Strega. Si dice che quando questi due si siedono accanto il Witch Lord tutti gli scheletri dei guerririeri caduti risorgeranno insieme sotto la Bandiera Nera.

Molti giorni di viaggio ti ha portato attraverso la Pianura della Morte. Il viaggio è stato duro poichè la terra è arida, bruciata dall'implacabile sole. Attraverso tutto il viaggio hai sempre sentito una inquieta presenza. Da appena che sei entrato nella Pianura, il Witch Lord ha sempre osservato il tuo progresso, aspettando il tuo arrivo. Finalmente ha raggiunto le grandi rovine, i rimasti di quello che una volta era una splendida città con terra ricca e fertile ora non ha altro che terra arida e polverosa.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO.

ST/Amiga

1. Carica Hero Quest come indicato.
2. Fai click su "Load Other", assicurandoti che hai inserito prima il dischetto d' Espansione Hero Quest.
3. Segui sullo schermo le ulteriori istruzioni di caricamento.

Dischetti C64/Spectrum/Amstrad

1. Carica Hero Quest come indicato..
2. "Seleziona "Load Other", assicurandoti che hai inserito prima il dischetto d'Espansione Hero Quest.
3. Segui sullo schermo le istruzioni di caricamento.

Cassetta C64/Spectrum/Amstrad

1. Carica Hero Quest come indicato.
2. Seleziona "Load Other"
3. Segui sullo schermo le istruzioni di caricamento.

Tutti gli altri comandi sono implementati nello stesso metodo dell'originale computer game Hero Quest.

HAI QUALCHE PROBLEMA?

Se con il tuo Hero Quest hai qualche problema puoi telefonare alla Gremlin helpline N. 0742 753 423 tra le 14.00-16.00 (ora locale) di qualsiasi giorno lavorativo. Se il software è difettoso si prega di riportarlo presso il luogo in cui è stato acquistao o di spedirlo alla Gremlin Graphics presso il seguente indirizzo: Gremlin graphics, Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS.